

LISTE DES PRODUITS SILMARILS

TITRE	ATARI Couleur et monochrome	AMIGA	AMSTRAD CPC	PC et COMP. 512 K minimum VGA, EGA, CGA, HGC
MANHATTAN DEALERS	X (2)	X		X (1)
MAD SHOW	X (2)	X		X (1)
TARGHAN	X	X	X	X
WINDSURF WILLY	X	X	X	X
LE FETICHE MAYA	X	X		X
COLORADO	X	X		X
STARBLADE	X	X		X
CRYSTALS OF ARBOREA	X	X		X
METAL MUTANT	X	X		X
THE RAIDERS (Compilation TARGHAN MAYA-COLORADO STARBLADE)	X	X		X

(1) : uniquement en CGA/HERCULES

(2) : ne fonctionne pas en monochrome

METAL MUTANT

LANCER DU JEU :

- ATARI, AMIGA : insérez la disquette dans le lecteur puis allumez l'ordinateur
- PC : après avoir chargé MS.DOS, insérez la disquette A dans le drive A et tapez METAL.

UTILISATEURS SUR PC :

- INSTALLATION SUR DISQUE DUR :

Créez une sous-directory dans laquelle vous copiez tous les fichiers de la (des) disquette(s) de jeu. Quand vous lancez le jeu depuis cette sous-directory, laissez la disquette A dans le lecteur A, afin que le programme puisse aller y lire la protection.

- PROBLEMES TECHNIQUES SPECIFIQUES AU PC :

* le programme s'arrête sur le chargement : vérifiez que votre MS.DOS n'installe pas des utilitaires résidents au démarrage de la machine, qui mobiliseraient trop de mémoire centrale.

* le programme s'arrête sur des sons digitalisés : vous pouvez supprimer les sons en lançant le jeu par METAL S au lieu de METAL.

* problèmes avec le joystick : vous pouvez le déconnecter en lançant METAL J au lieu de METAL.

SI VOUS POSSEDEZ UN ATARI SIMPLE FACE :

Retournez-nous la disquette double face dans une enveloppe, nous vous renverrons deux disquettes simple face.

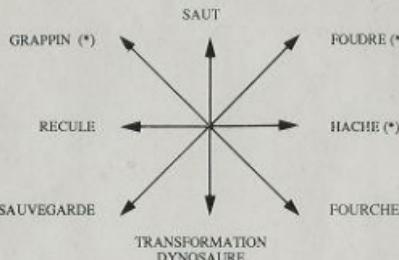
POUR D'AUTRES PROBLEMES : vous pouvez nous joindre au 64.80.04.40 entre 17 h et 18 H



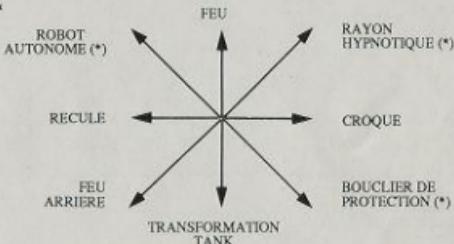
Copyright Silmarils Mars 91
Silmarils 22, rue de la Maison Rouge - 77185 LOGNES
Tél : (1) 64.80.04.40

DESCRIPTION DES COMMANDES AVEC LE BOUTON DE TIR (OU SHIFT)

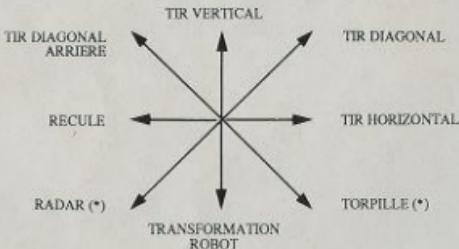
I - ROBOT:



II - DYNOSAURE



III - TANK



(*) CES POSITIONS S'ACQUÉRENT AU COURS DU JEU.
LE JOUEUR NE LES POSSÈDE PAS AU DÉPART.

RESUME

Dans un futur éloigné, l'ordinateur AROD 7, créé par le Grand Maître Isaak, gouverne d'une main de fer le nouveau royaume. Kenrae, le chef des rebelles, se fait transplanter son cerveau dans le Métal Mutant, un robot transformable, et débarque sur Kronox, une planète sauvage où s'est installé AROD 7.

COMMANDES

- Le Métal Mutant fonctionne au clavier ou au joystick. Pour le clavier, utilisez le pavé numérique et la touche shift comme bouton de tir.
- Les déplacements se font par les directions droite et gauche.
- Trois transformations sont possibles : le robot, le dinosaure et le tank. Elles sont accessibles directement au clavier en tapant respectivement sur les touches F1, F2 et F3.
- Touche ESC : touche pause.